

**Perancangan Game Mobile "Finding Gesit" untuk Menumbuhkan
Minat Baca Siswa (Studi Kasus di SDIT dan SMPIT Ihsanul Fikri
Magelang)**

MUHAMMAD IBRAHIM MUFLIH

(Pembimbing : AGUS SETIAWAN, M. Sn, ALI MUQODDAS, S.Sn, M.Kom)

Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian

Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 114201301746@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Membaca merupakan kegiatan yang bermanfaat. Membaca dapat meningkatkan pengetahuan, wawasan dan keanekaragaman kosakata. Selain itu membaca dapat meningkatkan kemampuan dalam mengambil keputusan. Membaca baik untuk dijadikan rutinitas harian, apalagi sejak usia anak-anak. Kebiasaan membaca juga harus diiringi dengan bahan bacaan (media) yang baik pula. Salah satu media untuk dijadikan bahan bacaan anak adalah majalah Islam Gesit. Konten majalah ini telah disesuaikan dan dapat dipertanggung jawabkan. Namun dimasa sekarang anak-anak lebih suka membaca lewat smartphone daripada majalah. Berbeda dengan majalah konten dari smartphone tidak semuanya sesuai dan dapat dipertanggung jawabkan. Perancangan game mobile "Finding Gesit" ini dimaksudkan sebagai media pendukung untuk menumbuhkan minat baca anak-anak, khususnya siswa SDIT dan SMPIT Ihsanul Fikri Magelang. Hal ini dikarenakan media yang sudah ada hanya bersifat satu arah dan tidak mendukung anak untuk membaca majalah secara langsung. Data diperoleh dengan cara wawancara, studi pustaka, observasi dan dokumentasi mampu menghasilkan informasi yang berkaitan dengan permasalahan. Metode analisis yang digunakan adalah metode SWOT. Dengan perkembangan teknologi saat ini penggunaan game mobile akan mampu menjangkau anak-anak usia 10-15 tahun. Game ini disertai dengan konten dan media pendukung yang dapat meningkatkan jumlah pemain maupun pembaca majalah. Sehingga game ini sangat sesuai untuk menumbuhkan minatbaca siswa terhadap majalah Islam Gesit.

Kata Kunci : Finding Gesit, Game Mobile, Perancangan

**Engineering of Mobile Games "Finding Gesit" to Grow Student
Reading Interest (Case Study at SDIT and SMPIT Ihsanul Fikri
Magelang)**

MUHAMMAD IBRAHIM MUFLIH

(Lecturer : AGUS SETIAWAN, M. Sn, ALI MUQODDAS, S.Sn, M.Kom)

*Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of
Computer Science, DINUS University*

www.dinus.ac.id

Email : 114201301746@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Reading is a useful activity. Reading can increase knowledge, insight and vocabulary diversity. In addition, it can replace the ability to make decisions. Reading is good to be a daily routine, especially since the age of the children. Reading habits should also be accompanied by good reading material (media) as well. One of the best is Islamic Gesit magazine. The content of this magazine has been tailored and accountable. But nowadays children prefer to read from the smartphone. The Smartphone contents isn't all appropriate and can be justified. Designing mobile game "Finding Gesit" is a supporting medium to foster interest in reading children, especially students of SDIT and SMPIT Ihsanul Fikri Magelang. It is divided into existing media only one direction and does not support children to read magazines directly. Result data by interview, literature study, observation and documentation able to produce information related to the problem. The method used is SWOT method. With the current technological developments, the use of mobile games will be able to develop children aged 10-15 years. This game is accompanied by content and supporting media that can increase players and magazine readers. This game is perfect for growing students' interest in Islamic magazine Gesit.

Keyword : Design, Finding Gesit , Mobile Games